PIXELINE®

i Pixieland



Velkommen i Pixieland

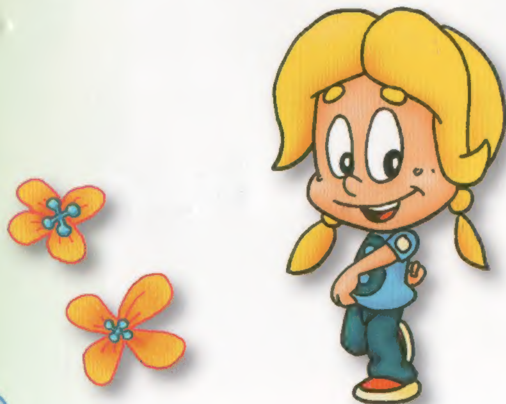
Pixeline er kommet til Pixieland hvor feerne og gnomerne bor. Men der er ingen kontakt mellem de to folkeslag selvom de bor lige ved siden af hinanden. Pixeline beslutter sig for at holde en fest, hvor de kan lære hinanden bedre at kende.
Inden festen kan afholdes, skal du hjælpe Pixeline med at gå rundt i Pixieland, hvor hun skal indsamle ting, der kan bruges af de forskellige feer og gnomer i husene. Her skal Pixeline hjælpe med at producere en masse forskellige ting til festen.
I skal lave musik, indbydelser, sodavand, tallerkner, kjoler, fyrværkeri, lækker mad og meget meget mere.

Så glæd dig, der er nok at gå i gang med!

Hvis du mod forventning skulle få problemer med spillet eller har et teknisk spørgsmål kan hotline kontaktes på: hotline@kreamedie.dk

Besøg Pixeline på internettet på: www.pixeline.dk

På www.krea.dk finder du et stort udvalg af spændende kvalitetslegetøj uden phthalater og andre skadelige stoffer.



Sådan fungerer "Pixeline - i Pixieland"



Installation Windows PC

1. Læg CD-ROM´en i CD-ROM-drevet.
2. Dobbeltklik på "Denne Computer" ikonet, og dobbeltklik på CD-ROM enheden, hvorpå der står "Pixeline - i Pixieland".
3. Dobbeltklik på "Installer Pixeline.exe", og følg anvisningen på skærmen.
4. Når installationen er gennemført, klik på "Start"–knappen i Windows menuen, vælg "Programmer", og vælg "Pixeline" programgruppen. Klik på "Pixeline - i Pixieland" for at starte spillet.
5. Vær opmærksom på, at CD-ROM´en altid skal være i CD-ROM afspilleren, når du spiller.

Installation MACINTOSH

1. Læg CD-ROM´en i CD-ROM-drevet.
2. Træk hele mappen "Pixeline - i Pixieland" over på din harddisk.
3. Klik på "Pixeline – i Pixieland" ikonet.
4. Vær opmærksom på, at CD-ROM´en altid skal
5. være i CD-ROM afspilleren, når du spiller.

Ændring af skærmstørrelse

Spillet ses bedst med en skærmstørrelse på 800x600 pixels, og der er på PC en mulighed for at skifte til dette, inden spillet starter op.
Det er dog ikke nødvendigt at skifte for at kunne spille.

Forældrekontrol

Når Ctrl og "i" tasten holdes nede på samme tid, dukker en menu op i toppen af skærmen. I denne menu kan du regulere tale, lydeffekter og musikvolumen. Du kan også indstille reaktionstiden samt detaljeringsniveauet for spillet.

Du kan ligeledes indstille, hvor lang spilletiden skal være.
Når tiden er gået, og du vender tilbage til Pixieland fra husene, siger Pixeline, at hun ikke vil spille mere, hvorefter du automatisk bliver sendt til hovedmenuen uden mulighed for at aktivere spillene igen den samme dag.
Du skifter mellem de forskellige tidsangivelser ved at sætte flueben ud for tidsrummet. Ønsker du at sætte tiden ned eller at indstille til "ingen forældrekontrol", holdes "Ctrl" tasten ned samtidig med, at du klikker med venstre museknap. For at afslutte forældremenuen holder du endnu en gang "Ctrl" og "i" tasten nede samtidigt.





Startmenu



Nyt spil

Klik her for at starte et nyt spil.

Gemte spil

Her kan du finde spil du tidligere har gemt.

Afslut

Når du klikker her, afsluttes spillet. Inde i spillet kan du afslutte ved at klikke på ikonet som ses øverst i højre hjørne af skærmen.

Niveau

Inden du starter på at spille, skal du vælge, hvilket niveau du ønsker at spille minispillene på. 1 er det nemmeste niveau, 2 er lidt sværere og 3 er det sværeste.
Mens du spiller og bliver bedre og bedre til minispillene, stiger niveauet automatisk en lille smule.
Når du har valgt niveau, starter spillet automatisk.



Gemmefunktionen

Før spillet lukker ned, har du mulighed for at gemme det spil, du er i gang med. Du gemmer spillene på en af feerne eller gnomerne ved at klikke på den figur, du synes, spillet skal gemmes under.
Fra starten vil alle cirkler være frie (grå). Efterhånden som du gemmer flere og flere spil, vil figurerne på tavlerne blive farvelagte. Når du spiller et i forvejen gemt spil, vil figurerne blinke, når du igen kommer til gemmefunktionen, så du ved, hvilken figur du skal gemme oven i, hvis du vil gemme ovenpå det samme spil.
Hvis du vil gemme et spil under en farvet figur skal du klikke to gange på den. Når spillet er gemt, skal du klikke på "Afslut", som findes i hovedmenuen.



Markøren



Markøren er en glad hånd som styres med musen.
Den bruges ude i Pixieland til at klikke på rygsækken, hvis du vil se hvad du har samlet, eller til at klikke på afslut, hvis du ønsker at afslutte spillet.
Inde i husene skal du bruge hånden til at klikke på papirrullen, hvis du ønsker at se hvad du har samlet til husets beboer eller til at klikke på ikonet øverst i højre hjørne, hvis du ønsker at forlade huset igen.
Inde i spillene skal du bruge hånden til at løse de forskellige opgaver, du bliver stillet.

Spil spillet

Når du første gang kommer til Pixieland, vil Pixeline befinde sig på øen som ligger midt mellem Felandet til højre og Dværgelandet til venstre. Opad i billedet finder du festpladsen.

Du styrer Pixeline rundt i Pixieland med piletasterne. Du kan også holde to piletaster nede ad gangen, for at få Pixeline til at gå skråt.

Nu skal du i gang med at udforske de to lande. Der er masser at se på og opleve, når du følger Pixeline rundt i Pixieland.

Rygsækken

Når du har løst en opgave ude i Pixieland bliver du belønnet med en ting i din rygsæk. Rygsækken kan du få frem ved at klikke på rygsæk-symbolet øverst i venstre hjørne. Denne ting skal du nu aflevere hos den person, som skal bruge den til sin opgave. For at aflevere en ting, skal du besøge den person, du mener, der er den rigtige. (Se menu i huse) Du kan godt samle flere forskellige slags ting i rygsækken, men når den er fyldt, skal du finde de rigtige personer at aflevere til. Tingene afleveres automatisk, når du kommer ind i det hus, hvor de skal bruges.



Når du kommer til et sted i Pixieland hvor Pixeline kan gøre noget, dukker der et symbol op over hendes hoved:

Dør: Når du når hen til en husdør, dukker dette symbol op, hvilket betyder at du går ind i huset, når du trykker på mellemrumstasten. (Se Spillene)



Tandhjul: Klikker du på tandhjulet, skal du spille et minispil. (Se minispil) For at kunne spille et minispil skal du først have fat i det værktøj, som skal bruges for at løse opgaven. (Se værktøjer)



Oversigten i husene

Inde i husene kan du, når du klikker på papirrullen øverst i venstre hjørne af skærmen, få adgang til en oversigt.
I denne oversigt kan du se, hvor langt du er kommet med at indsamle ting til husets beboer. Alle de ting du har samlet kan nemlig ses her.
Du kan også se hvilket værktøj du har på nuværende tidspunkt, og hvor meget du mangler at samle, før du kan få det næste værktøj. (Se værktøjer)
De gule felter, som endnu ikke er optaget af en ting, indikerer hvor meget du mangler at samle, før du kan løse den næste opgave.
Du kan lukke oversigten ned ved at klikke på krydset øverst i højre hjørne.



Værktøjer

I toppen af skæmen og i oversigten inde i husene kan du se hvilke værktøjer, du har til rådighed.
Værktøjet bruges til at løse de forskellige minispil. (Se minispil)
Fra starten af spillet har du ingen værktøjer, men så snart du besøger et hus, vil husets beboer udlevere det værktøj, som du skal bruge til at skaffe ting til hans eller hendes opgave. Du kan altså ikke spille spillet i huset, før du har fundet mindst en af de ting, som beboeren skal bruge. (Se spillene)

Der findes 4 forskellige grader af alle værktøjer:


Jern


Bronze


Sølv


Guld

Det første værktøj, du får udleveret, er jern. Når du har samlet et vist antal ting til beboeren, vil han/hun belønne dig med et nyt og bedre værktøj, nemlig bronze værktøjet. Senere, når du har fundet endnu flere ting, vil du få udleveret sølv og tilsidst guld værktøjet. Husk at du skal tilbage til huset for at få det nye værktøj.

Du kan læse om hvad alle værktøjerne skal bruges til under minispil.

Minispil

Når du løber rundt i Pixieland, kan du løse en opgave hver gang der dukker tandhjul op over Pixelines hoved. Du finder spillene på de steder hvor der ligger noget rundt omkring i Pixieland.
Hvis du vil løse opgaven, og derved samle en ting ind til din rygsæk, skal du klikke på mellemrumstasten.
De fleste af minispillene skal løses på tid.
Du kan finde 10 forskellige slags ting i Pixieland. Du kan læse om dem på de næste sider:

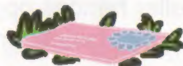
Hakke juveler




Værktøj: Hakke.

Du skal trykke på det bogstav som kommer mellem de to angivne bogstaver i alfabetet.

Finde breve




Værktøj: Lup

Der er 2-4 bogstaver som bevæger sig rundt i cirklen. Når et af bogstaverne når ind til midten, skal du trykke på det på tastaturet.

Fiske fisk




Værktøj: Fiskekrog

Du skal trykke på det bogstav som vises på fisken og holde tasten nede. Slip når linen bliver rød - ellers knækker den, og du taber spillet.

Støvsuge blade




Værktøj: Bladsuger

Du skal huske de bogstaver, som ses i cirklerne på bladsugeren og trykke på dem på tastaturet, så snart de er væk.

Fange krudtugler




Værktøj: Net

Du skal trykke på det bogstav, som er i den grønne cirkel. Når du har trykket på bogstavet bliver den næste cirkel grøn.

ABCDEFGHIJKLMNO

Plukke blomster




Værktøj: Handsker

Du skal trykke på de bogstaver, som ses i de to handsker.

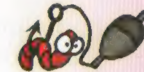
Fange ildfluer




Værktøj: Net

Du skal trykke på det bogstav, som er i den grønne cirkel. Når du har trykket på bogstavet bliver den næste cirkel grøn.

Fiske skalddyr

Værktøj: Skalddyrskrog

Du skal trykke på det bogstav som vises på skalddyret og holde tasten nede. Slip når linen bliver rød - ellers knækker den, og du taber spillet.

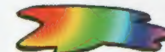
Hakke svampe




Værktøj: Hakke

Du skal trykke på det bogstav som kommer mellem de to angivne bogstaver i alfabetet.

Suge farver




Værktøj: Farvesuger

Du skal trykke på det bogstav som ses på farvesugeren rigtig mange gange efter hinanden.

PQRSTUVWXYZÆØÅ



Her finder Pixeline breve i et af minispillene.

Festpladsen

Når du står på øen midt mellem gnomlandet og felandet, kan du også vælge at besøge festpladsen. Det er her den store fest skal holdes, når gnomerne og feerne har fået fremstillet alle tingene.
Her kan du, når du har lyst, se hvordan det går med alle forberedelserne. Lillebror, Pip og Mumle skal nok fortælle dig, om der er sket noget nyt siden du har været der sidst.
Glæd dig til festen! Det bliver rigtig flot på festpladsen.



Spillene

På de følgende sider kan du læse om alle de forskellige spil, som findes inde i husene hos gnomerne og feerne.
Fælles for alle er, at du skal lave 12 ting for dem, før de er klar til festen. Når du har samlet nok ting ude i Pixieland til at spille, skal du finde den ting i huset som lyser op og klikke på den.
Når du har løst en opgave, og derved lavet en ting til beboeren, skal du ud og finde flere ting, inden du kan løse en ny opgave.

De fleste af spilopgaverne skal løses med musen.

Niveau i spil

Inden du spiller et spil, har du mulighed for at vælge hvilket niveau, du vil spille på. I toppen af skærmens højre side ses 3 cirkler som repræsenterer niveauerne: 1 er det nemmeste, 2 er lidt sværere og 3 er det sværeste.
Klik på den cirkel, som har det niveau, du ønsker at spille på.
Vær opmærksom på at når du skifter til et andet niveau skifter niveauet på spillene ude i Pixieland også.





Gnomverden

Trykkergnomen Hr. Trygve



Hr. Trygve elsker at male, men farverne er forsvundet fra alle hans ting. Inden du kan hjælpe Hr. Trygve med at male dem igen, skal du ud i Felandet og finde farverne igen.

Du skal i dette spil farvelægge alle Hr. Trygves ting igen.
Den ting du skal farvelægge for ham, kan du allerede se på lærredet.
Du skal nu vælge enten et stempel eller en pensel at male med. Klik på et af stemplerne, som hænger på væggen med knappenåle, eller klik på en af penslerne nederst i venstre hjørne.
Vælg derefter hvilken farve du vil male med ved at klikke på en af glassene med maling.
Under glassene kan du se hvilken pensel og farve, du har valgt.
Mal nu Hr. Trygves ting præcis på den måde, som du synes, de skal se ud.
Hvis du fortryder og vil starte forfra, skal du klikke på skraldespanden i toppen af skærmen. Når du mener, at du er færdig, skal du klikke på OK, som også findes i toppen af skærmen.

Når du har farvelagt alle Hr. Trygves ting, maler han et banner til festen.



Bryggergnomen Hr. Brygger Brus

Brygger Brus laver sodavand med mange forskellige smagsvarianter.
Til Brygger Brus skal du derfor samle blomster.

For at få det helt rigtige blomsterblandingsforhold skal du fylde blomstersaft fra beholderne ned i flasken.
Under Brygger Brus kan du se en opskrift som viser i hvilket forhold sodavanden skal blandes. Farverne på cirklerne svarer til beholdernes farver. Du skal nu indstille mængden af blomstersaft, som skal løbe ned i flasken, ved at skubbe på indikatorerne på højre side af beholderne op og ned.



I cirklerne på beholderne kan du se hvilken mængde, du indstiller på.
Når du mener, at du har funden den mænde, som svarer til det der står på opskriften, skal du klikke på håndtagene på beholderne, så blomstersaften løber ned i flasken.

Nu bliver det spændende om Brygger Brus kan lide din sodavand.
Hvis du har lavet den rigtigt, vinder du en sodavand, som skal drikkes til festen.



Skaldyrsgnomen Hr. Ulk

Hr. Ulk er gammel sørøver som er gået på land, men han er så glad for sit gamle skib, at han taget det med ind i sit hus.
Hr. Ulk laver tallerkner i sin meget specielle tallerkenmaskine, men til tallerkner skal der bruges porcelæn, så inden du kan gå i gang, skal du fiske skaldyr.

Tallerkenmaskinen virker kun med hjælp fra Hr. Ulks 3 papegøjer: Pip, Pap og Pop. Du skal styre dem rundt i maskinen ved at placere de rigtige "styre"-frugter foran papegøjen.



Placer den frugt du vil bruge, på et sted hvor vejen skiller, så vil papegøjen ændre retning. Hvis papegøjen når ud til kanten, falder den ud over, hvis du ikke har placeret den rigtige frugt der. Målet for hver papegøje er at trykke den grønne knap ned, som ses et sted på banen. Når du har placeret frugterne, skal du klikke på start, så vil papegøjen begynde at gå. Hold øje med hvilken papegøje der står på skærmen. De opfører sig nemlig forskelligt. Den røde papegøje opfører sig pænt og går præcis den vej du angiver. Den grønne papegøje går modsat af pilenes retning, så hvis du vil have den til at gå op, skal du bruge jordbærret, som faktisk betyder pil ned. Den gule og blå papegøje er svær at holde styr på. Den går nemlig den rigtige og den modsatte vej på skift.



Hvis det lykkes for dig at få papegøjerne til at trykke knappen ned, vinder du en tallerken som skal bruges til festen.

Lampegnomen Hr. Bugge



Hr. Bugge har med alle sine lamper det hyggeligste hus i hele gnomverden. Men for at han kan få alle lamperne tændt, skal du først samle ildfluer ind til ham.

Hr. Bugges lamper skal samles på en helt bestemt måde. De består alle sammen af 7 dele og du skal hjælpe med at finde ud af hvilke dele det er, der mangler.
Klik først på et af de gule tal på den lille lampemodel nederst i venstre side af skærmen. Nu dukker der en masse forslag op til den lampedel, der skal sættes ind. Kig på de dele som allerede er placeret på lampen for at finde ud af hvilken del, der er den rigtige. Du skal kigge på lampedelens farve og takker for at finde den.
Klik nu på den del, som du tror er den rigtige, så dukker den op på lampen. Find derefter de andre manglende dele, ved at klikke på de andre tal på den lille lampemodel.

Hvis du samler lampen rigtigt, kommer der lys i en af Hr. Bugges hyggelige lamper, som så kan lyse smukt til festen.



Madgnomen Hr. Syde



Mesterkokken Hr. Syde vil meget gerne kokkere de lækreste retter efter Mester Haks gamle opskrifter, men han har brug for, at du finder svampe til ham.

Svampe er dog ikke det eneste Hr. Syde har brug for til sin gryderet.
Når du kommer ind i spillet, skal du hjælpe Hr. Syde med at finde ud af hvilke ingredienser, der ellers mangler i retten.
Hr. Syde fortæller dig hvilke egenskaber den ingrediens, du skal finde, har. Det kan for eksempel være noget som er rødt og sødt.
Klik på den ting som du mener er den rigtige. Hvis du har ret, hakker Hr. Syde ingrediensen og kommer det hele ned i gryden.

Når du har fundet alle de rigtige ingredienser, laver Hr. Syde en dejlig ret til festen.



Feverden

Bjørnehjemsfeen Tilly-Tut

Denne søde fe har taget 3 små bjørnefeer i pasning. De 3 bjørne elsker at synge, men de elsker også fisk, så for at få dem til at synge, skal du fange fisk til dem.



Fiskene synger en lille melodistump, som du kan høre, når du fører musen henover dem.
Når du klikker på fisken, får du den op i hånden, og du kan nu placere den på den bjørn som du synes skal synge den melodistump.
Bjørnene synger med forskellige stemmer, så tonen lyder selvfølgelig forskellig alt efter hvilken fisk du fodrer bjørnen med.
Fodr nu bjørnene med fisk så de synger som du synes det er sjovest.

Du vinder en node til festsangen, når du har leget med bjørnene.



Designerfeen Silke-Siss

Silke-Siss er designer og hun syr fantasifulde kjoler til alle feer. Kjolerne er lavet af blade, så for at kunne væve stof skal du først finde blade til hende.

Spillet går ud på at få de rigtige blade til at falde ned i de rigtige rør i vævemaskinen. Bladene svæver langsomt ud over båndet som kører i øverste højre side af skærmen. Så snart et blad svæver i luften, skal du styre det ned i det rigtige rør ved hjælp af luftpust, som kommer, når du trykker på piletasterne til højre og venstre.
Når du får et blad ned i det rigtige rør, væver mariehønen et stykke på stoffet. På måleren i højre side kan du se hvor mange blade, du mangler før stoffet er færdigvævet.
Du skal hele tiden holde øje med glassene for den drilske guldsmed skifter nogle gange rundt på symbolerne på dem, så bladene skal ned i et andet rør.

Når du har vævet stoffet, har du vundet en af Silke-Siss´ fine kjoler.



Krudtfeen Bim-badaBum

I den gamle træstub bor Bim-badaBum som er en fe med fut i. Hun elsker nemlig at lave raketter og fyrværkeri. For at fyrværkeriet virker, skal der samles krudtugler.

Opgaven du skal løse hos Bim-badaBum er at fylde krudtuglerne ned i raketterne ved at få dem ned i det rigtige rør.
For at få krudtuglen ned i det rigtige rør skal du "fange" den med musen ved at klikke på den og først slippe musen igen når krudtuglen er over det rigtige rør. Så falder krudtuglen ned i røret.
Krudtuglerne opfører sig på den måde, at de altid vil skifte bane, når de kan komme til det. Kommer der en sidegren på røret, vil krudtuglen altså altid vælge den vej.
I højre side af skærmen kan du se rørene. Prøv at følge dem ned mod raketten inden du vælger, hvilket du vil slippe krudtuglen over.



Når du har fyldt nok krudtugler i raketterne, vil Bim-badaBum belønne dig med et smukt fyrværkeri.



Posthusfeen Gytti-Grit



I det fine sneglehusformede hus bor posthusfeen Gytti-Grit. Før du kan spille spillet hos hende, skal du samle breve.

De to frække stinkdyr Stink og Stank har svinet Gytti-Grits frimærker til. Du skal gøre dem rene igen ved at finde og rette alle fejlene på frimærkerne.

Kig på billedet, og klik derefter med musen på den del, som du synes ser forkert ud. Hvis du har ret, retter fejlen sig, men hvis det er forkert, mister du et liv. Du kan få hjælp ved at klikke på brevet i den ovale ramme. Så kommer der et billede frem af hvordan frimærket rigtigt skal se ud. Men det er der kun et øjeblik, så du skal kigge godt efter. Du kan kun benytte denne hjælp få gange.

Se dig godt for! Nogle af fejlene er svære at få øje på.

Hvis du klarer opgaven, vinder du en indbydelse som du kan se på kortet i posthuset.



Smykkefeen Molly-Mukkeluk

Molly-Mukkeluk bor i klokkeblomsthuset og hun elsker fine smykker. Til hende skal du derfor samle smukke ædelstene, som kan sættes på smykkerne.

De fine fesmykker skal støbes ved at guldet skal ledes igennem forædlingskolberne inden det løber ud i støbeformen. Ellers kan guldet ikke få de specielle fe-egenskaber som guldglimmer, glans og magi. I bunden af skærmen kan du se de rør, som du skal bruge til at samle maskinen. Du skal placere alle rørene så guldet løber fra tanken i toppen, ned gennem forædlingskolberne og til sidst ud i støbeformen. Der må ikke være huller i systemet, når du er færdig og alle rørene skal bruges.



Du kan flytte rundt på rørene, hvis du ikke har fået dem placeret rigtig første gang. Men husk at holde øje med uret - tiden går!

Når du er færdig, løber guldet ud i støbeformen og et smukt fesmykke, som kan bruges til festen, bliver støbt.



Indhold

Sidetal

